

LA HISTORIA DEL CURA SAO, EL CAMPESINO TICIO Y SU BURRA MERA

por Pedro Tardón y Manuel Jiménez
Ilust. Sergio Sánchez

Pequeño escarceo de los Pjs por tierras sorianas. Los Pjs se ven envueltos en una lucha entre el bien y el mal y lo interesante sería que alguno de ellos fuese representante de la Sacra Institución. Las habilidades de pasar a cuchillo a la gente también son bien recibidas, así como que los Pjs conformen un grupo amplio.

*¡¡Jiros a los Monegros, grandísimos hijos de p***!!*

(El Tardón, tras unas chanzas de otros)

INTRODUCCIÓN

Corría el siglo II cuando los romanos torturaron hasta la muerte a una tal Cecilia, convirtiéndola en mártir de la religión cristiana. Siglos después, en la Primera Cruzada, los restos de ésta fueron encontrados por unos caballeros que se repartieron el botín en porciones muy diferentes. La parte que nos ocupa en este caso es nada más y nada menos que el cráneo chiquitín de la santa.

Eudorico de Abejar investigó los restos y escribió todo en su diario y, al volver a su hogar en el 1099, se encontró a la nefasta parca en el norte de Soria, siendo allí mismo sepultado por su escudero y amigo.

Al principio del siglo XIV, la burra de un campesino llamado Ticio Rondono metió la pata en una parte de terreno blanda y se hizo mucho daño. Ticio, malhumorado y acongojado por los rebuznos de dolor de su querida Mera, acudió en su ayuda y descubrió que la burra había metido la pata en una vieja tumba de roídas tablas. El brillo de una espada le incitó a mirar dentro y descubrió la armadura pomposa de un viejo esqueleto, que aferraba un cráneo chiquitín y un diario. Sin saber muy bien por qué, Ticio tomó la espada, el cráneo y el diario y se fue a casa con su mujer. Desde entonces Ticio permanecía largas horas ensimismado, mirando la calavera y hasta le daba por cantar espada en mano.

La mujer, asustada, harta de escuchar cantar a su marido y con el precedente de que se habían encontrado tales objetos en un sepulcro, decidió coger el manuscrito y llevárselo al sacerdote del pueblo, el Padre Sao, de ascendencia portuguesa. Nuestro regordete cura, después de confesar a la bella Catalina Buco, se hizo cargo del legajo del caballero Eudorico y lo estudió con esmero. Cuál fue su sorpresa al descubrir que el cráneo perteneció a Santa Cecilia y que, según Eudorico, poseía la cualidad de enaltecer el canto a su poseedor así como de obsequiarle con grandes fortunas mientras éste viviera.

Empezó pues una gran disputa entre Ticio y Sao, ya que el cura consideraba

que, como reliquia que era, debía ser custodiada por la Iglesia y tener él los derechos sobre las fortunas que ofrecía, pero en cambio Ticio, pensaba que, si él había sido el elegido para encontrar el cráneo, debía ser él quien tuviese bella voz y los bolsillos llenos. Probablemente Ticio hubiera entregado de buena gana el cráneo al cura Sao si no hubiese dado pruebas de sus poderes al poco de llegar a casa. Aquella misma noche parieron todas las cerdas del corral, dos corderos que tenía un poco mostrencos se le volvieron robustos y la burra no cojeaba nada a la mañana siguiente...

Tanta buena suerte le sonreía a Ticio que, la noche del 22 de noviembre de

Nota para el Director de Juego:

No nos preguntes cómo han llegado hasta aquí los personajes. No te vamos a dar todo el trabajo hecho. Ahí te las apañes. El caso es que llegan al pueblo. Y, solventado este importante apartado, continuemos...

LA CANCIÓN DE GLANCIO

«Bienvenidos seáis a esta vuestra casa a Monegros de Urbión y a sus fiestas patrias. Bebed, yantad, ayuntad, Cantad y observad Que este pueblo es especial Y en buen día habéis llegado Pues verbena hemos montado Sirva de advertencia Mi pronta presencia y Procuraos elegir bien. Halaggg»

RUMORES DE LOS MONEGROS

Υ Se cuenta que Xuxo, un niño mudo que perdió a su madre al nacer, es hijo bastardo de Sao, el cura.

Υ Dicen que el cura está reclutando gente para una santa labor y, a lo mejor, los Pjs están interesados.

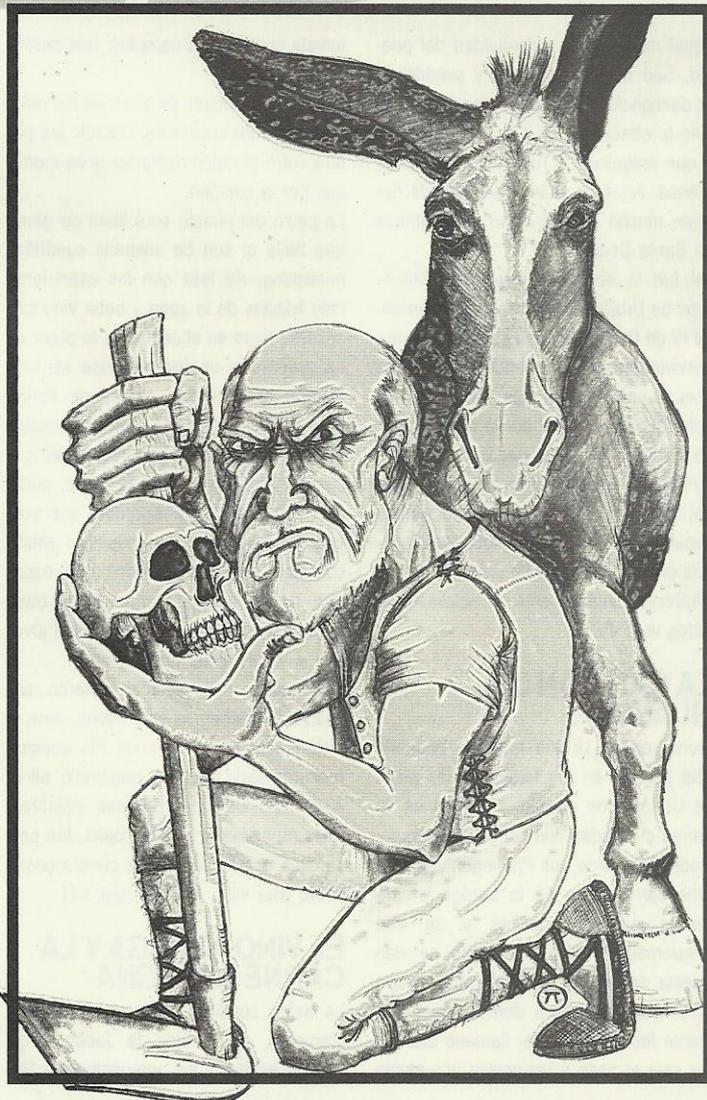
Υ Se rumorea que Ticio está reclutando una guardia para defender algo que tiene en su casa...

Υ Por lo visto, Ticio encontró algo que le ha traído buena suerte. Dicen que es la reliquia de un santo famoso.

Υ Hay rumores de que la mujer de Ticio, la dulce y guapa Catalina, se ve a escondidas con un joven descarado.

Υ Sao, en sus círculos más cercanos, acusa a Ticio de herejía y asegura que éste ha robado a la Iglesia.

Υ Además, un personaje avisado podrá darse cuenta de que, por mucho que los pueblerinos beban, nunca estarán totalmente chuzos y de que la comida nunca se acaba.



LA VERSIÓN DEL CURA SAO

«Innumerables años ha permanecido cierto objeto con la Iglesia, el cual ha sido robado por ese maldito campesino. El objeto no es otro que la reliquia sagrada de Santa Cecilia, su cráneo chiquitín.

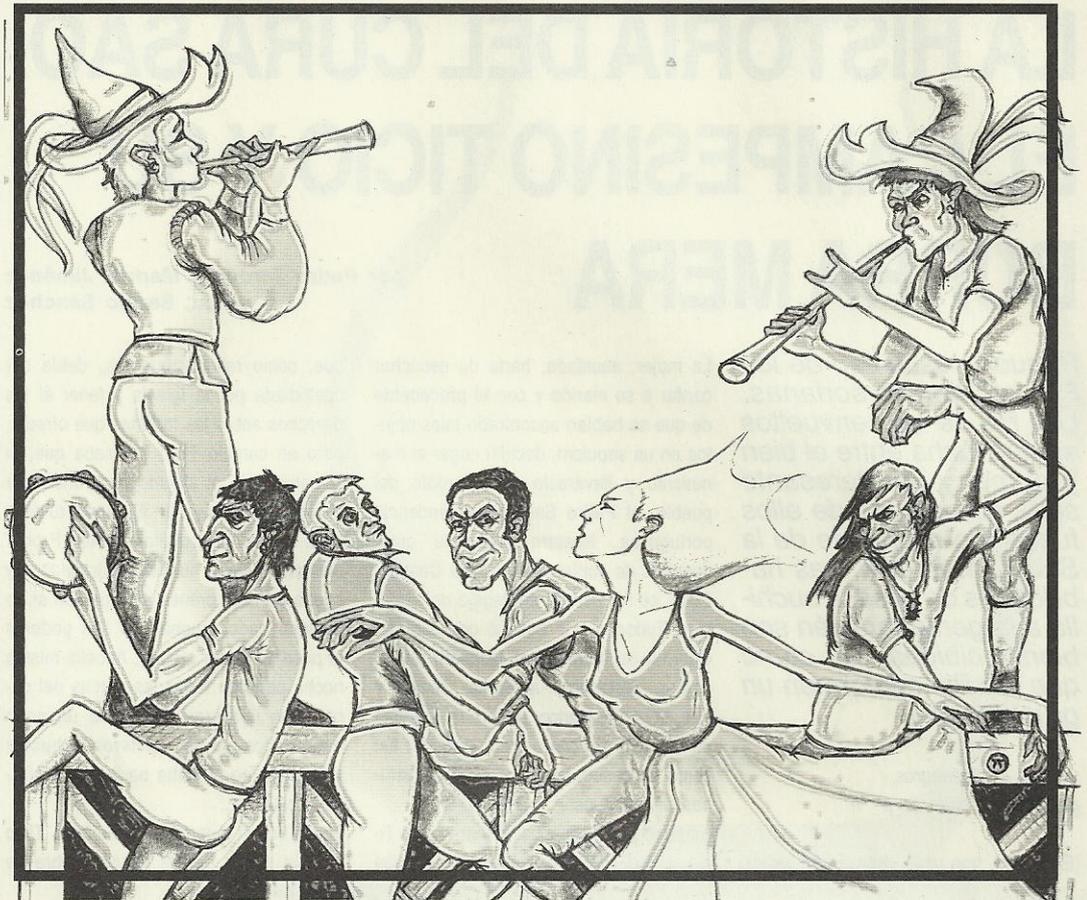
Esta noche un grupo de valientes soldados de Dios (como vosotros -se atreverá a decir si es conveniente) intentó recuperarla, pero se han visto impedidos por los influenciados hombres de Ticio, que no hacen otra cosa que proteger al hereje en su ignorancia. ¡¡Hay que recuperar el cráneo de Santa Cecilia y traerlo aquí, a la Iglesia, de donde nunca debió salir!! Si no, los males jamás conocidos en este mundo serán desencadenados y moriremos toooodoos.»

LA VERSIÓN DE TICIO

«Mi burra Mera metió la pata en una vieja tumba cuando estaba arando las tierras de Cabezabuey y allí encontré una espada carcomida por el tiempo, unos legajos llenos de vírgulas y una cabeza pequeñita que ya estaba en los huesos. No sé cómo, me vi obligado a coger estos objetos y traerlos a casa. Los legajos no sé dónde los puse, la espada está ahí colgada y mi atracción por el cráneo me ha llevado a ocultarlo donde nadie pueda encontrarlo, pues me da muy buena suerte. Gracias a él, la fortuna ha llegado a mi casa y vivía feliz hasta que ese cura entrometido ha matado a mi hijo. ¡Pobre Álvaro!. Si yo tuviera la...»

LA VERSIÓN DE CATALINA

«Mi marido vino un día con esos objetos que encontró en el campo, cantando y todo feliz. Como yo estaba asustada, cogí los legajos y se los llevé al cura, que sabe leer. Él descubrió que el cráneo perteneció a Santa Cecilia y que debía ser recuperado. Pero cuando me lo dijo, Ticio ya lo había escondido no se sabe dónde y ahora se ha llevado el secreto a su tumba.»



aquel mismo año, la festividad del pueblo, Sao no aguantó más y sumido en el desconcierto y desorientación que el vino le ofrecía, incitó a la muchedumbre a que aniquilara a Ticio y recuperara el cráneo. Aquella noche fue conocida durante mucho tiempo como «la matanza de Santa Cecilia».

Tal fue la desgracia que asoló Monegros de Urbión que su majestad Fernando IV de Castilla decretó que todos los supervivientes debían abandonar el pueblo para no volver nunca más. Pero la batalla entre el bien y el mal por la recuperación de la reliquia de Santa Cecilia continúa reviviéndose año tras año, pues la noche del 22 de noviembre el pueblo rebosa espíritus malsanos y divinos enfascados en una lucha sin fin...

¿Adivinan quiénes son los actores invitados este año...?

LA CANCIÓN DE GLANCIO

Monegros de Urbión era una pequeña villa soriana en las faldas de los picos de Urbión, con grandes extensiones de tierras cultivadas con cariño por campesinos. Esa tarde, los Pjs llegan a Monegros con hambre en la barriga y cansancio en las costillas y se ven alegremente revividos cuando se dan cuenta del ambiente festivo que invade todo el pueblo. Para demostrar el ambiente festivo, un juglar llamado Glancio les sale al paso y les coplea una alegre

tonada con los ojos cerrados: (ver pastilla pág. 61)

Independientemente de cómo los Pjs reaccionen a este encuentro, Glancio les pedirá entre grandes risotadas unas monedas por la canción.

La plaza del pueblo está llena de gente que baila al son de diversas cuadrillas musicales, ríe feliz con los cabrieros más hábiles de la zona y bebe vino con soltura. Justo en el centro de la plaza se ha preparado un fuego donde se está asando carne y que servirá de abrigo para la noche que está a punto de caer. Podrán fijarse en ciertos personajes populares que pasean por la fiesta, como un cura borrachín y regordete que sostiene una jarra de vino mientras charla con dos hombres armados con espadas, o un hombre altanero y de buen porte que reparte panes a los más jóvenes y besos a las muchachas.

La comida y la bebida correrán por cuenta de Monegros esta noche, pero el alojamiento (si es que los Pjs deciden procurárselo), deberán pagárselo ellos. A cambio de unas buenas palabras, unas monedas o ambas cosas, los personajes pueden descubrir ciertas cosas sobre esta villa: (pastilla pág. 61)

EL VINO AZONGA Y LA CARNE AJAMONA

La fiesta continúa sin pausa y, probablemente, el Director de Juego tenga que hacer tirar a los personajes por Re-

sistencia al Alcohol en función del vino que hayan ingerido.

¶ Si han oído los rumores de que Ticio está montando una guardia y que Sao va a reclutar mercenarios para una causa justa, pueden acudir a uno u otro para ser contratados. Ambos aceptarán las condiciones que les pongan los Pjs y les encomendarán las siguientes tareas:

¶ Si son contratados por Ticio, les mandará vigilar su casa, no sea que alguien fuera a entrar aprovechando la algarabía y le robe. Nunca le comentará a nadie lo que realmente guarda.

¶ Si, por el contrario se ponen a las órdenes del cura de curioso acento, éste les va a encargar que se pasen de guardia toda la noche para salir en su defensa en cualquier momento, pues cree que alguien anda detrás de él.

¶ Si algún personaje anuncia que desea vigilar a alguien de la fiesta o el Director de Juego lo cree conveniente, puede darse cuenta de que el cura desaparece a la primera de cambio y no se vuelve a saber nada más de él (hasta que los acontecimientos se precipiten, más adelante).

En el momento que el Director de Juego estime oportuno, tendrá lugar el hecho desencadenante de toda la historia: Sao azuzará a sus mercenarios para que vayan a por Ticio y un grupo de estos intentará secuestrar al hijo del campesi-

no, un chavalote de 11 años que se llama Álvaro. Los Pjs verán cómo, en una calleja sucia, agarran al niño y se lo intentan llevar por la fuerza. Queda por completo en manos de los personajes decidir si acuden o no en ayuda del chico. Todo ello puede desembocar en varios finales:

☞ Los Pjs rescatan al niño y dan muerte a todos los secuestradores. Ticio lo reclutará para su guardia personal, aunque el niño morirá de todas formas momentos después, como ya veremos, y Sao y sus hombres se la tendrán jurada, para postres.

☞ Los Pjs mueren a manos de los bandidos, ante las risas del Director de Juego, que encima les señala con el dedo con mala leche.

☞ Los Pjs no rescatan al niño, bien porque no pueden, bien porque no saben o no quieren. Pues Álvaro muere sin remedio...

☞ En todo caso, si rescatan al niño, como hemos dicho, Ticio les estará muy agradecido y mandará al chico a casa con un amigo de la familia, siendo los dos alcanzados y muertos por otra banda de Sao.

(Para las características y habilidades de los malvados secuestradores usa las que se refieren para «Josebas, su gentuza y malas yerbas», que están en las pastillas del final).

MAL PULLAZO LE HAN DADO

En el momento en que la fiesta está álgida y pletórica, con las llamas alcanzando los cuatro metros diez y las tinas de vino han sido rellenas por enésima vez, es anunciada la muerte

de Álvaro. Un hombre se acerca a Ticio y le da la noticia de que su hijo ha sido apuñalado de camino a casa, junto con su acompañante. Ticio monta en cólera y golpea todas las cosas que encuentra a su alrededor, no pudiendo creer su mala suerte. Xuxo, *el mudo*, un inocente niño a quien Dios le ha negado la facultad de hablar y que vive en la calle como un pordiosero (se rumorea que es bastardo de Sao, aunque nunca se ha podido confirmar), comienza a hablar en mitad de la plaza, ante el estupor de todos los que allí concurren. Las palabras que el niño pronuncia son, más o menos, las siguientes:

-Ha sí'o po' culpa de Sao, que yo lo ví. Ví al cura da'le una bolsa con oro al hombre malo que mal pullazo le dio al pobre A'varo.

Aparece Sao en ese momento, gritando que si el mudo habla, es cosa del demonio y que debe ser inmediatamente lanzado a la gran hoguera. Unos hombres a sueldo de Sao lo toman como una orden y lo prenden enseguida, con intención de quemarlo en la lumbre muy rápido. Pero la mitad de la concurrencia se ha puesto de parte de Ticio y defiende a Xuxo jarra de vino en mano, golpeando a los hombres de Sao con furia. La otra mitad, mientras tanto, se ha puesto de parte de Sao y defiende que el chaval está endemoniado y están preparando las brasas para mejor acomodo de Xuxo. A todo esto, Ticio, cuchillo en mano, arremete contra Sao, metiéndole la hoja fría de metal por las costillas y llenando toda la cercanía de sangre y grasilla del cura gordo.

No queda todo ahí, ya que un buen samaritano le pega un hachazo apaña

por la espalda a Ticio, que cae al suelo entre estertores e insultos varios. Cada uno de ellos es retirado del improvisado campo de batalla y puesto a buen recaudo en sus respectivas casas, muy maltrechos, no sabiendo si van a salir de esa o no. En la plaza ya no se lucha por asar a Xuxo solamente, sino que la gente ya se ha liado a mamporros unos con otros. En el fuego ya han caído siete, y escalabrados hay un montón en cada bando.

Los personajes tienen total libertad para masacrar humildes trabajadores de la tierra, o para salvar a Xuxo, o incluso de asirle bien y que no se escape de la fogata y los campesinos tienen total derecho a hacer lo mismo con ellos, así que tengan cuidado. Si deciden salvar a Xuxo de allí se les recomendará con buenos puntos de aprendizaje al final de la aventura.

No obstante, desde este punto y hasta que todo acabe (bien o mal), será muy probable que los personajes se encuentren con ciertos eventos desastrosos, como incendios en casas, derrumbamientos de éstas (al ser sus vigas consumidas por el fuego), grandes tumultos y peleas, lapidaciones feroces, ahorcamientos, piras de ajusticiados allí en la plaza, persecuciones de turbas enfurecidas, saqueos varios por parte de aprovechados (como la banda del Josebas, que es un vasco venido a menos que robará todo lo que pille), violaciones en cada esquina, mutilaciones en público y en privado y todo tipo de flagrantes muestras de la bondad humana. Todo esto queda a discreción del Dj, en función del ritmo de la partida, aunque queremos hacer hincapié en que el am-



Glancio (Hayyoth)

Según cuentan las tradiciones judías tras la rebelión de Lucifer Dios creó a los Hayyoth, tomando como modelo a sus servidores, los querubines. Son pues, seres angélicos de aspecto humano, cuatro alas blancas e innumerables ojos repartidos por todo el cuerpo. Su misión en un principio es la de ser guardianes de los Cielos, para impedir una hipotética invasión por parte de las hordas infernales. Sin embargo, pueden ser dotados de cuerpo físico temporalmente y enviados a la Tierra, para realizar misiones muy específicas. Suelen ir armados con una espada de fuego, aunque no son demasiado buenos en combate.

HABILIDADES

FUE 15 AGI 15 HAB 10
RES 20 PER 35 APA 16
COM 5 CUL 10/12

Altura: 1,73. Peso: 76 Kg.
RR: 125% IRR: 0%

Arm. nat: Carecen

Armas: Espada de fuego 50% (3D10)

Armaduras: Cota de malla de plata (Prot. 4).

COMPETENCIAS

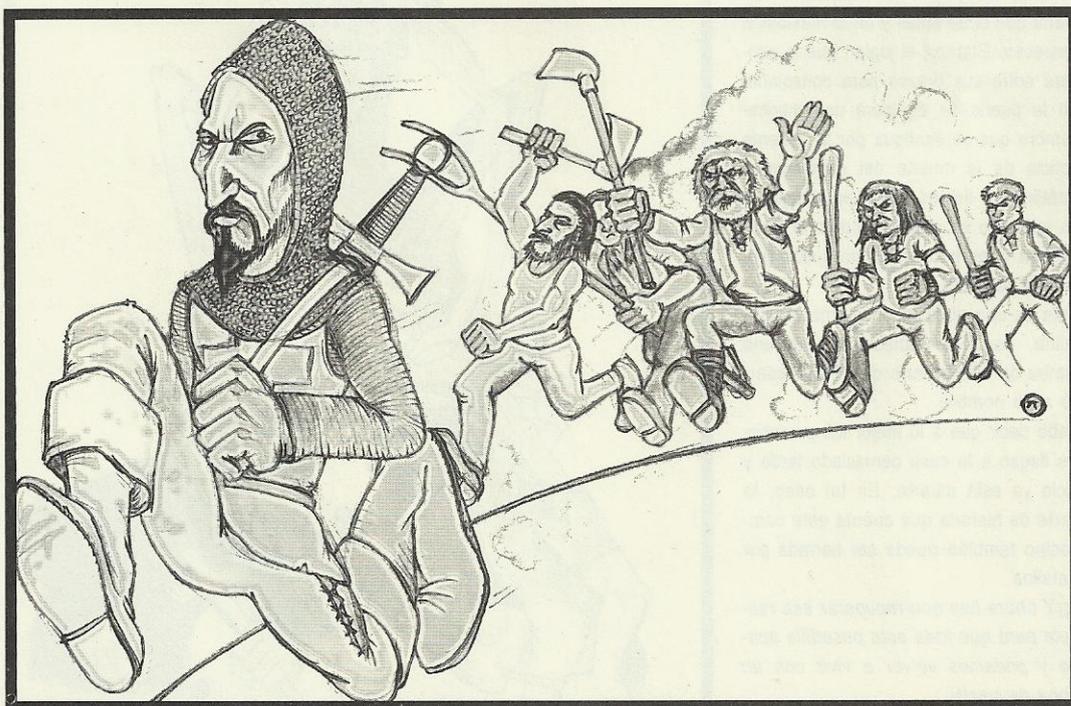
Buscar 175%, Otear 175%, Volar 75%

PODERES

Un hayyoth tiene demasiados ojos para poder ser sorprendido en algún momento, por lo que las reglas de ataque por sorpresa no se le aplican. La cota de malla de plata de un Hayyoth tiene una resistencia de 100, pero no proporciona ningún tipo de malus a su portador. Además, si tras finalizar un combate no queda totalmente destruida se regenera automáticamente tras una corta oración al Señor (es decir, si se pasa una tirada de RR con un malus de -50%). La espada de fuego de un Hayyoth no puede ser empuñada por un ser humano, pues se abrasará en el acto por completo... a no ser que tenga 100 puntos en RR y la empuñe por una causa santa (lo cual puede dar algunos bonus, a juicio del Dj).

HISTORIA:

Enviado a la tierra para recuperar la reliquia de Santa Cecilia y acabar así con la maldición de Monegros de Urbión.



LUGAREÑOS DE MONEGROS DE URBÍON, LUGAR DE SINRAZON

Campefino modelo

FUE	13	Altura y peso: variado
AGI	10	RR: 75 IRR: 25
HAB	12	Apariencia: variada
RES	12	
PER	13	
COM	10	
CUL	5	

Armas: Garrote y otros aperos de labranza 40% (1d6).

Armadura: no tienen.

Competencias: Esquivar 25%, Esconderse 30%, Rastrear 40%, Sus Labores 55%.

Historia: Campesinos de cualquier bando con claros signos de intoxicación etílica esa noche.

Josebas, su guntuza y malas yerbas

FUE	12	Altura y peso: variado
AGI	10	RR: 50 IRR: 50
HAB	10	Apariencia: variada
RES	12	
PER	5	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Garrote 45% (1d6), Cuchillo 50% (1d6)

Armadura: Ropa gruesa 1p.

Competencias: Esquivar 25%, Esconderse 60%, Robar 60%, Torturar 45%

Historia: Ladrones que roban, matones que matan y violadores que violan.

Notas: El Josebas (y algún otro) puede tener una bonita espada que maneja al 70% (1d8+1).

Espíritu de Eudorico de Abejar

FUE	10	Altura: 1,71
Peso: 30		
AGI	5	RR: 0 IRR: 103
HAB	5	Apariencia: 2
RES	12	
PER	5	
COM	1	
CUL	5	

Armas: Garras 50% (1d6), Espada 60% (1d8+) (recordemos que no tiene espada, pero se la puede quitar a algún personaje)

Armadura: Cota de malla oxidada 3p. Casco +2.

Competencias: Carcomerse él solo 30%, Pensar mucho 50%, Estar muerto 100%

Historia: Muerto estoy aquí en mi tumba, no me vengas a molestar y no te morderé los pies. Y encima no me desmayo por el efecto de mis heridas

biente en Monegros de Urbión debería ser lo más parecido a la Palestina actual que uno puede conocer.

Si van a casa del cura Sao

Si acuden a la casa del cura, lo encontrarán en cama todo vendado y echando esputos de sangre. Viejas mujeres de olor rancio le atienden sus males y estará gustoso de escuchar a los personajes. Sao hace tiempo que dejó de ser un servidor de nuestro señor Jesús el Cristo. Guland, con malas artes y supercherías, infundió en él envidias y odios hacia sus congéneres y le atrapó poco a poco en una espiral de maldad que solo puede acabar en una parte: una casita de alquiler en el infierno. Entre tos y tos les contará su versión de la historia... (ver pastilla pag. 62)

Y entonces pierde el conocimiento dramáticamente. Unas buenas tiradas de Psicología con un malus brutal (-25%) les llevarán a la conclusión de que Sao miente como un bellaco y que la reliquia nunca ha pertenecido a la Iglesia.

Si van a casa de Ticio

Ticio se encontrará en su lecho boca abajo, sangrando por la espalda mientras dos de sus hijas y su mujer le cuidan entre sollozos y maldiciones al culpable del hachazo. En la planta baja, el cadáver de Álvaro es velado por su abuela, una vieja con un diente que no para de berrear. Ticio se pondrá muy contento al ver a los personajes, y en un hilillo de voz les contará su versión de la historia... (ver pastilla pag. 62)

Estás son las últimas palabras de Ticio (aparte del «cof, cof») antes de morir. Catalina irrumpirá en un llanto aún más fuerte que el de antes y en la habitación aparecerá Glancio, el juglar, que la acogerá entre sus brazos para consolarla. En la puerta se agolpará una muchedumbre que se santigua por la reciente noticia de la muerte del campesino... Catalina se llevará a los personajes a un apartado en cuanto recobre la compostura y les hablará de tal guisa: (ver pastilla pag. 62)

Ésta es una pista inconsciente de Catalina, pues el cráneo está en una tumba del cementerio que Ticio reservó a su nombre.

Cabe decir que a lo mejor los personajes llegan a la casa demasiado tarde y Ticio ya está muerto. En tal caso, la parte de historia que cuenta este campesino también puede ser narrada por Catalina.

«¡¡Y ahora hay que recuperar esa reliquia para que toda esta pesadilla acabe y podamos volver a vivir con un poco de paz!!»

Algún personaje perceptivo puede darse cuenta de las miradas que se traen Glancio y Catalina y cualquier otro con bastante IRR puede notar cierta aura en este juglar que es un tanto... sospechosa. Si se le pregunta a Glancio qué hace en la casa o se le acusa de algo, con palabras encantadoras y mucha simpatía, les contará que él y Mateo trajeron al moribundo Ticio hasta aquí en cuanto se dieron cuenta del hachazo en la espalda de éste.

Glancio, en su misión de recuperar el cráneo, ha establecido una serie de relaciones y confianzas con Catalina para tener «información» de primera mano.

Investigaciones plausibles

Los personajes tienen por delante todo un pueblo en armas para investigar donde está el cráneo. Naturalmente, pueden jugar con lo de no definirse por ninguno de los dos bandos y simpatizar con cualquier grupo que les salga al paso, pero si se decantan claramente por alguno de los dos bandos, que se atengan a las consecuencias de tal decisión.

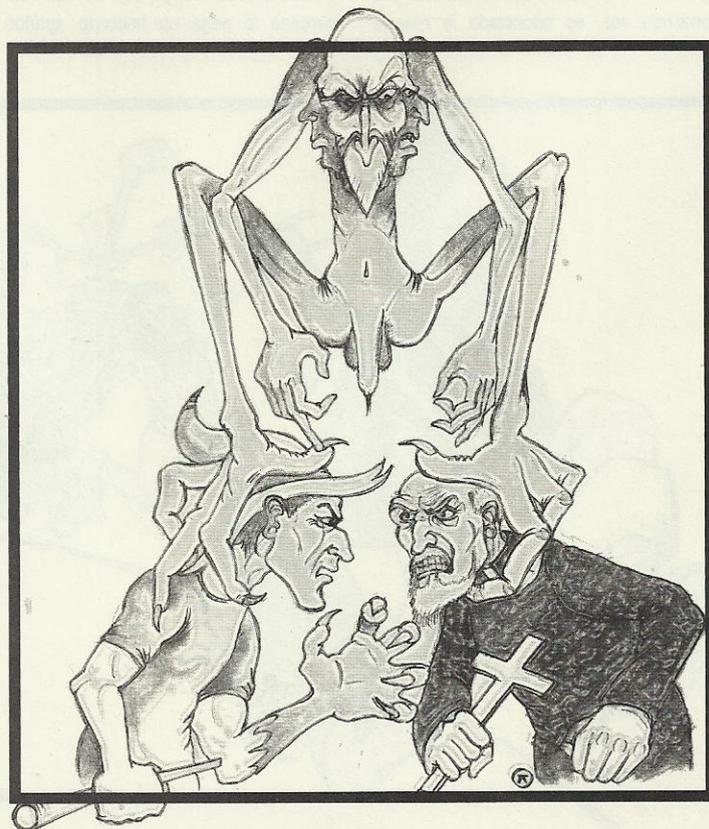
El cráneo está en el cementerio (como ya hemos dicho), en una tumba con el nombre de Ticio Rondono, pues el campesino lo escondió allí una noche, ayudado por uno de sus mejores amigos y vecinos, Mateo, que aunque no sabe lo que Ticio hizo en el cementerio, montó guardia para avisarle si alguien venía, aunque la lápida que él mismo fabricó (Mateo es marmolista) con el nombre de Ticio no podía conducir a nada bueno.

Una de las pistas es la espada de Eudorico de Abejar, que si es empuñada por alguien con mucha RR, tomará la dirección del cráneo. Otra pista es el propio Mateo, que será el primero en dar el pésame a Catalina y a sus hijas, se presentará a los personajes y se prestará a ayudarles en todo lo que pueda, contando lo del cementerio si los Pjs le parecen dignos de confianza.

Si los personajes emprenden la búsqueda desde la casa del cura y no van nunca a la casa de Ticio, se enterarán de su muerte poco después.

Otra de las pistas es buscar allí en Cabezabuey, donde el cráneo fue encontrado. Ahora tan sólo queda un esqueleto, frustrado y expoliado, que arremeterá a arañazos y estrangulaciones al primero que se le ocurra revolver de nuevo sus restos. Si no le dan muerte otra vez, deambulará por el pueblo como uno más. Una de las viejas que cuidan de Sao, puede advertir a los personajes que Ticio, además de ser un inmundo ladrón de reliquias, es también un profanador de tumbas, ya que hace un par de semanas vio desde su ventana a él y a Mateo el marmolista entrar en el cementerio.

Otro indicio lo podría ofrecer Xuxo, si ha sido salvado de la hoguera (si no es así, por mucho que quiera el pobre...). Les puede decir que no se fíen nada del cura, ya que una vez vio como sus ojos se ponían rojos y le crecían pelos en las manos (es difícil decir hasta qué punto esto es verdad o fruto de la fantasía de un niño enfermo y al que se le creía mudo).



Los personajes pueden buscar el cráneo por toda la casa de Ticio y, evidentemente, no lo van a encontrar, pero sí hallarán una pista que les será de ayuda: una pala llena de vestigios de tierra, al lado de virutas de madera y unos clavos sueltos (los restos de los elementos necesarios para hacer una pequeña caja donde guardar el cráneo).

En algún punto de la partida la casa de Ticio será asaltada por los hombres del Josebas, saqueadores natos, preferiblemente cuando los personajes estén dentro, para darle a la partida un poquito más de acción.

Si los personajes están totalmente perdidos y han llegado a un punto muerto (a todos nos ha pasado alguna vez), la pista definitiva será ver a Glancio pala en ristre dirigirse al cementerio silbando una alegre melodía. Esto debe ser suficientemente sospechoso como para que los personajes se interesen.

DESENLACE

Glancio descubrirá la situación del cráneo a la vez o antes que los personajes. Realmente, nuestro juglar favorito de hoy es un Hayyoth (pág. 109 del manual 2ª edición), con la sagrada misión de recuperar el cráneo de Santa Cecilia para que acabe la guerra que se celebra cada año en Monegros de Urbión.

El final puede resultar muy diferente según el bando y los intereses de los personajes. La última escena se resume en que hay que buscar la tumba de Ticio. Ciertamente, en un pueblo tan pequeño, no hay muchas, pero sí que pueden verse sorprendidos por alguien que en esos momentos tenga ganas de gresca.

Cuando la encuentren y desentierren el cráneo, aparecerá Glancio (si no lo ha desenterrado él antes y aparecen los personajes en ese momento), reclamando el cráneo con amabilidad. Mientras estén discutiendo de quién es el cráneo, aparecerá el cura Sao hecho un cisco y con los ojos refulgiendo en rojo, acompañado de muy mala gente que le protege (según como se haya desarrollado la aventura, incluso pueden ser los per-

sonajes los que estén de parte de Sao y vayan a darle una somanta a Glancio).

En esos momentos, cuando empiecen los golpes varios y cortes a mansalva, se levantará una leve brisa que irá aumentando por momentos (es el preludio de la llegada de Guland y de sus silfos). Este demonio, año tras año, se ha divertido mucho con esta guerra de envidias que él mismo ha provocado y, como siempre, ha venido a presenciar su conclusión. Pero este año están los personajes por medio, y también Glancio, que tratarán de impedirse.

Guland no aparecerá hasta que el cura Sao esté muerto y no haya posibilidad de que gane su bando, pero el Director de Juego debe insistir en que, a medida de que vaya ganando el bando de Glancio (que poco a poco irá mostrando su verdadera apariencia según sea necesario), el viento se irá haciendo más salvaje e incluso puede arrebatar las armas a los personajes o levantarlas por los aires con la consiguiente caída.

Si los personajes se ponen del bando de Sao, recuperan el cráneo para él y matan al Hayyoth, serán convertidos en almas malsanas y serán protagonistas obligados de la matanza de Santa Cecilia año tras año, hasta que alguien los mande al infierno de una vez.

En el caso que recuperen el cráneo para ellos, serán perseguidos por Glancio y Guland, y a ver quién les mata primero.

Si se lo dan a Glancio y luchan a su lado hasta la muerte de Sao y sus hombres, Glancio luchará con Guland en terrible duelo (con la consiguiente pérdida de RR para los Pjs) y serán testigos de la retirada del demonio (total, ya estaba un poco aburrido de esto) y del final de la maldición en el pueblo.

Un final divertido pudiera ser que los personajes destrozaran el cráneo reduciéndolo a astillas. En tal caso, todas las almas en pena de Monegros descansarán en paz (o no) y todo desaparecerá, menos un Hayyoth con muy mala leche que les freirá hasta la muerte por tal osadía.

¿PRÓLOGO O EPILOGO?

Si han salido bien librados de la noche de los espíritus, los Pjs aparecerán en un pueblo abandonado durante mucho tiempo en la serranía de Urbión, con todas sus heridas, pertrechos y recuerdos intactos. Antes de que éstos puedan reaccionar, verán acercarse a un grupo de soldados en sus monturas, que se detendrá a su altura y les anunciará que están en terreno prohibido por su majestad Fernando IV de Castilla desde que ocurriera la Matanza de Monegros, hará por lo menos quince años ya. También les harán saber que, si no quieren ser ajusticiados, deberán abandonar de inmediato el pueblo y no volver más; para ello, los custodiarán hasta que se hallen fuera. Si los Pjs tienen alguna inquietud sobre el pueblo y su historia, los soldados les informarán con gusto, pero no crearán nada de lo que ellos cuenten sobre lo que ha pasado esa noche.

RECOMPENSAS

40 puntos de aprendizaje a cada uno que resulte con vida.

10 más al que haya adivinado donde se encontraba el cráneo.

10 más por rescatar a Xuxo de los campesinos embrutecidos

Y poca cosa más, porque lo único de renombre y valor es la espada de Eudorico, que si alguno todavía la guarda, tendrá un +25% a la habilidad de cantar siempre que la lleve encima. ■



El cura Sao Felix

FUE	10	Altura:	1,53
Peso:	69		
AGI	12	RR:	10
IRR:	90		
HAB	15	Apariencia:	14
RES	15		
PER	20		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Daga 75% (2d3+1d4)

Armadura: Sin armadura

Competencias: Elocuencia 95%, Teología 75%, Tortura 60% y otras habilidades propias del oficio claustral.

Historia: Cura influido por Guland con la propiedad de tornar en rojo sus ojos. Reniega de Dios y quiere la reliquia de Santa Cecilia para hacerse rico «de la hostia».

OTRAS GENTES DE MAL VIVIR Y PEOR MATAR

Guland

Demonio de la envidia que está descrito en la página 121 del manual de la 2ª edición. Es el culpable de todo esto y el que ha pervertido a Sao para enfrentarlo con Ticio.

Silfos

Entidades demoníacas elementales del aire descritas en profundidad en la página 128 de donde tú ya sabes.

Créditos

Historia fraguada al calor del Cardhu, la Douglas y la Judas en La Cervecoteca el día de Nochebuena. Los culpables de esta historia demencial somos los irreductibles y pecaminosos Raúl Tardón y Manuel Jiménez. Queremos dedicar esta cosa a la gente de Monegros de Urbión, que se dejó llevar por el desenfreno aquella noche del 22 de noviembre...

Ricard Ibáñez

Ahora puedes unirte a la lista de correo
aquejarre@yahoo.com
<http://groups.yahoo.com/group/Aquejarre>
 202 miembros · 4416 mensajes · lunes 1-09 marz.



EDICIONES
PANDORA



10º

EL JUEGO DE ROL DE 2